

**BINGKAI VERTIKAL PADA FILM TENTANG PEREMPUAN DALAM
LINGKARAN PERTANYAAN “KAPAN NIKAH”**



JURNAL TUGAS AKHIR

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Seni Videografi

Disusun oleh

Vera Isnaini

NIM: 1921221411

**PROGRAM STUDI MAGISTER SENI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
Yogyakarta**

2020

BINGKAI VERTIKAL PADA FILM TENTANG PEREMPUAN DALAM LINGKARAN PERTANYAAN “KAPAN NIKAH”

Vera Isnaini

Kurniawan Adi Saputro

Arif Sulistiyono

Program Studi Magister Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021

ABSTRACT

The vertical shape on a smartphone is the initial idea of “Risau,” the vertical film project. The vertical frame in “Risau” film represents the meaning of pressure or intimidation from the character, Ibu and Tara, to another character, Bulik and Naya, by giving some questions about marriage. These situations are shown by upper-lower picture composition. Up-down picture composition in the vertical film is created by split the area of the vertical frame horizontally. The upper area of the vertical frame is allocated for the intimidating character, and the lower area of the vertical frame is allocated for the intimidated character. This project is also looking for another aesthetic possibility of the vertical frame to another film element.

This “Risau” vertical film project found that (1) composition is the crucial part of reaching the aesthetic of vertical frame, (2) based on point 1, narrative, cinematography, mise en scene, and editing, are 4 of 5 elements of the film which is impacted by the application of vertical frame, and (3) audio element is the only element which is not impacted by the application of vertical frame.

Keywords: Vertical Film, composition, film about woman.

ABSTRAK

Bentuk layar sebuah gawai menjadi awal mula penciptaan film “Risau” dengan bentuk bingkai vertikal. Bingkai dengan bentuk vertikal pada film “Risau” digunakan untuk menampilkan makna tekanan atau intimidasi dari tokoh Ibu dan Tara yang memberikan pertanyaan seputar pernikahan terhadap tokoh Bulik dan Naya. Situasi tersebut tersebut ditampilkan dengan komposisi atas-bawah. Komposisi atas-bawah pada bingkai vertikal diciptakan dengan membagi dua bingkai vertikal secara horizontal. Hasilnya, area bidang bagian atas bingkai digunakan untuk menempatkan tokoh yang mengintimidasi dan area bidang bagian bawah digunakan untuk menempatkan tokoh yang terintimidasi. Selain tawaran tersebut, penciptaan ini juga mencari kemungkinan-kemungkinan estetika lain yang dapat dihasilkan dari penggunaan bingkai vertikal terhadap unsur-unsur film lainnya.

Penciptaan film “Risau” dengan bentuk bingkai vertikal menemukan bahwa (1) Komposisi menjadi sangat penting untuk memenuhi estetika bingkai vertikal, (2) terkait poin pertama, unsur-unsur film yaitu unsur naratif, sinematografi, *mise en scene*, dan editing, adalah empat unsur yang mendapatkan dampak dari penggunaan bingkai vertikal, dan (3) unsur audio pada penciptaan film “Risau” belum mendapatkan dampak dari penggunaan bingkai dengan bentuk vertikal. Film “Risau” menawarkan makna baru dalam penggunaan komposisi atas-bawah, yaitu tekanan, dengan membawa cerita mengenai perempuan dalam lingkaran pertanyaan “kapan nikah”.

Kata Kunci: Bingkai Vertikal, komposisi, film tentang wanita.

Pendahuluan

Bingkai sebagai salah satu bagian dari sinematografi memiliki aspek dimensi dan bentuk yang digunakan untuk menunjang kemungkinan-kemungkinan kreatif pembuat film. Dimensi dan bentuk sebuah bingkai dapat dideskripsikan menggunakan istilah rasio aspek yaitu perbandingan antara lebar layar dan tinggi layar. Rasio aspek dijadikan eksperimen oleh pembuat film di masa awal perkembangan film, sehingga muncul variasi rasio aspek mulai dari 1.33:1 oleh Thomas Edison dan Lumiere, layar lebar (*widescreen*) oleh Napoleon, persegi (*square*) oleh Eisenstein, rasio akademi (*academy ratio*/1.37:1), dan lain-lain. Penciptaan berbagai variasi rasio aspek dilakukan dengan menggunakan teknik penutupan (*masking*) atau dengan proses *anamorphic* (Bordwell, 2017:181).

Gawai atau *smartphone* membawa perubahan terhadap bentuk layar. Bentuk bingkai yang tercipta dari bentuk gawai yaitu rasio aspek dengan tinggi layar lebih besar ketimbang lebar layar, atau rasio aspek vertikal. Manusia sudah terbiasa merekam dan menonton layar dengan orientasi vertikal saat menggunakan aplikasi-aplikasi pada gawai. Instagram, Tik-Tok, Snapchat, bahkan Youtube, atau aplikasi obrolan seperti WhatsApp dan Line, menunjang pengguna untuk menggunakan kamera depan maupun belakang gawai dengan orientasi vertikal.

Rasio aspek vertikal sangat jauh berbeda dengan konvensi rasio aspek film pada umumnya. Lalu bagaimana jika bentuk dan dimensi bingkai vertikal atau *vertikal frame* diadaptasi menjadi bentuk pada sebuah film?

Dunia fotografi, yaitu dunia yang sama-sama menggunakan kamera sebagai alat perekam gambar, sudah lebih dulu dan tidak asing dengan penggunaan bingkai vertikal atau

pemotretan dengan orientasi kamera vertikal. Pemilihan antara bingkai vertikal maupun horizontal dilandaskan pada bagaimana sebuah foto ingin dibaca. Sebuah situasi dengan orientasi vertikal (*vertical story*) akan fokus dan efektif dibidik dengan orientasi vertikal (Duchemin, 2015:200). Duchemin memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai sebuah orientasi vertikal dalam fotografi dengan memberikan dua buah foto yang diambil dengan dua orientasi berbeda namun dengan objek yang sama. Objek tersebut adalah seorang laki-laki di dalam sumur yang mencoba mengambil air dan mengangkatnya ke permukaan tanah yang lebih tinggi dari badan laki-laki tersebut. Foto pertama diambil secara horizontal dan memberikan informasi lebih banyak mengenai lingkungan luas di sekitar laki-laki tersebut. Lingkungan yang kering dan aktivitas laki-laki mengambil air dalam sebuah sumur menjadi cerita di dalam foto tersebut. Foto kedua di ambil dengan posisi kamera berada di atas laki-laki tersebut (*high angle*) dan dengan orientasi kamera vertikal. Duchemin mencoba untuk menginformasikan arah perpindahan air dari sumur ke atas yang dilakukan oleh laki-laki tersebut dengan memanfaatkan bingkai vertikal. Hasilnya, sumbur dikomposisikan pada bagian atas bingkai dan laki-laki tersebut berada di tengah, sementara tempat dipindahkannya air diletakkan di bagian bawah bingkai. Foto tersebut menceritakan aktivitas laki-laki dengan lebih terfokus. Foto pertama ingin dibaca secara horizontal karena ada informasi mengenai kondisi lingkungan secara luas, sementara foto kedua dengan orientasi vertikal ingin dibaca secara vertikal untuk memperlihatkan pergerakan tangan laki-laki yang menimba air dari bawah ke atas. Selain itu, faktor lain digunakannya sebuah

bingkai vertikal adalah bentuk dari objek yang akan dibidik. Sebuah bingkai vertikal akan efektif ketika membidik sebuah objek vertikal, seperti bangunan, orang, pohon-pohon, dan semua objek yang berorientasi vertikal (Simon, Dan. 2004:38). Dapat disimpulkan bahwa kegunaan orientasi vertikal maupun horizontal dalam dunia fotografi didasari pada aspek bentuk dan bagaimana foto tersebut ingin dibaca.

Penggunaan bingkai vertikal di dunia fotografi tidak sebanding lurus dengan penggunaan bingkai vertikal di dunia film.

Seiring meluasnya penggunaan layar berorientasi vertikal, film maupun iklan dengan bingkai vertikal semakin marak dibuat. Dikutip dari newatlas.com, dengan judul artikel "*Ups and Downs of Vertical Cinema*", video dengan rasio aspek vertikal kerap mendapat perlawanan. Video dengan rasio aspek atau bingkai vertikal dibuat dengan kesalahan. Seharusnya orang-orang memutar kamera mereka Sembilan puluh derajat untuk membuat video menjadi horizontal. Perlawanan terhadap vertikal video juga didokumentasikan oleh salah satu video populer di tahun 2012 berjudul "*Vertical Video Syndrome*". Video tersebut berisikan kampanye untuk menghindari perekaman video secara vertikal karena memiliki konvensi yang berbeda terhadap media-media pemutaran seperti televisi, layar bioskop, serta berbeda dengan posisi mata manusia yang tersusun horizontal. Perlahan, stigma mengenai sindrom video vertikal mulai terkikis seiring meluaskan teknologi gawai yang digunakan manusia (Haridy, 2020).

Bentuk vertikal pada produk video seiring berjalannya waktu dijadikan eksperimen dalam pembuatan film, salah satunya film "Unum" dan "Stunt Double". Kedua film tersebut dapat

diakses melalui Youtube.com. Melalui deskripsi unggahan, film "Unum" berfokus pada sumbu y sebagai bentuk, letak, dan pergerakan objek pada film, sementara film "Stunt Double" hadir untuk menunjukkan kualitas dari fitur kamera produk Iphone 11 Pro.

Bentuk bingkai vertikal memberikan kesempatan untuk para kreator untuk bereksperimen dalam mencari kemungkinan kreatif penggunaannya. Sama seperti penelitian ini, saya ingin mencari berbagai kemungkinan keputusan kreatif terkait unsur-unsur film yang bisa dilakukan dengan penggunaan bingkai vertikal. Beberapa keputusan kreatif diadaptasi dari karya-karya film terdahulu, dan beberapa lainnya ditemukan melalui pengembangan ide.

Ide awal penggunaan bingkai vertikal pada film ini adalah adanya pembagian area bidang atas dan bawah pada bingkai vertikal. Kedua area bidang tersebut diciptakan dari pembagian bingkai vertikal secara horizontal. Area bidang atas dan bawah tersebut jika dihubungkan dengan istilah film, dapat dikenal dengan istilah komposisi atas-bawah. Komposisi atas-bawah dalam bingkai vertikal akan digunakan pada film ini untuk menciptakan makna "ketertekanan" dari tokoh yang mengintimidasi (atas) dan tokoh yang terintimidasi (bawah). Ide mengenai intimidasi dan terintimidasi kemudian dihubungkan dengan pengalaman empiris saya saat menerima curahan hati teman-teman wanita mengenai pertanyaan "kapan nikah" dari orang-orang sekitar yang membuat mereka merasa terintimidasi. Berikutnya ide ini menjadi landasan dalam pembuatan naskah.

Komposisi atas-bawah pada sebuah bingkai vertikal adalah salah satu ide penggunaan bingkai vertikal pada eksperimen penciptaan film ini. Namun,

penelitian ini tidak berhenti sampai di pembagian area bidang tersebut. Penelitian ini akan mencari kemungkinan kreatif lain untuk mengambil keputusan kreatif dalam mengonsep unsur-unsur pada film “RISAU” terkait dengan penggunaan bingkai vertikal. Unsur-unsur film tersebut antara lain unsur naratif, sinematografi, *mise en scene*, editing, dan penataan suara (Bordwell, 2017).

Berikut ini merupakan ide penciptaan:

1. komposisi atas-bawah dalam bingkai vertikal untuk memosisikan tokoh dengan *power* (kekuatan) dan *vulnerability* (rentan),
2. menampilkan objek-objek dengan bentuk vertikal,
3. menampilkan gerakan-gerakan vertikal,
4. memanfaatkan gerakan vertikal untuk menampilkan makna implisit,
5. menciptakan bingkai *split screen* atau pembagian layar untuk menciptakan area bidang atas dan bawah pada bingkai vertikal, dan
6. Bingkai vertikal sebagai sudut pandang *point of view* dari sebuah kamera gawai.

Landasan Teori

1. Bingkai Vertikal

Bordwell dalam buku “Film Art: An Introduction” membahas bentuk layar dalam bahasan *frame* atau bingkai. Istilah untuk mendeskripsikan bentuk layar adalah rasio aspek. Rasio aspek adalah perbandingan antara lebar layar terhadap tinggi layar (Bordwell, 2017:181). Sebuah bingkai vertikal

memiliki bentuk tegak dan memanjang ke atas.

Sejarah perkembangan variasi rasio aspek dimulai dari para penemu film terdahulu, Thomas Edison, Lumiere, dan lain-lain dengan menggunakan rasio aspek 4:3 atau 1,33:1. Pembuat film lalu bereksperimen dengan rasio aspek dan pada 1927, Abel Gance, seorang sutradara film Perancis menciptakan rasio aspek *widescreen* (layar lebar) dengan mengaplikasikannya pada film berjudul Napoleon. Hal ini kontras dengan Sergei Eisenstein yang berargumen mengenai rasio aspek persegi. Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh penambahan ruang untuk pita suara, sehingga muncul *academy ratio* (rasio akademi), yaitu 1.37:1. Rasio aspek bervariasi lagi dan menciptakan rasio aspek 1.85:1 (Bordwell, 2017:181).

Munculnya *smartphone* atau gawai adalah alat elektronik yang mengubah orientasi video dari horizontal menjadi vertikal (Richard dalam Clayton, 2019). Sangat mudah bagi orang untuk merekam secara vertikal daripada harus memutar kamera agar berorientasi horizontal. Gawai dengan bentuk memanjang ke atas dibuat lebih mudah untuk dipegang secara vertikal dengan satu tangan.

Bingkai vertikal pada dasarnya sudah sering digunakan untuk pengomposisian gambar pada sebuah karya fotografi. Fotografi memiliki istilah yang sama untuk membahasakan bentuk dan dimensi dari sebuah rasio aspek gambar, yaitu bingkai. Pemilihan antara bingkai vertikal maupun horizontal dilandaskan pada bagaimana sebuah foto ingin dibaca. Sebuah situasi dengan orientasi vertikal (*vertical story*) akan fokus dan efektif dibidik dengan orientasi vertikal (Duchemin, 2015:200). Duchemin menjelaskan

Sebuah bingkai vertikal akan efektif ketika membidik sebuah objek vertikal, seperti bangunan, orang, pohon-pohon, dan semua objek yang berorientasi vertikal (Simon, 2004:38).

Penelitian penciptaan ini akan menggunakan rasio aspek sebagai bagian dari variabel bingkai untuk dieksplorasi dalam penciptaan film. Rasio aspek yang akan digunakan untuk menciptakan bingkai vertikal adalah 9:16 atau *full portrait*. Rasio aspek tersebut juga digunakan pada beberapa film vertikal terdahulu seperti film “Unum”, 2017.

Sebuah bingkai vertikal memiliki potensi tersendiri dalam penggunaannya dalam pengambilan bidikan atau *shot*. Clayton dalam jurnal berjudul “Film Making Theory of Vertical Video” menjelaskan beberapa potensi yang didapatkan dari sebuah video dengan orientasi vertikal, antara lain kesesuaian dengan tubuh manusia sebagai makhluk vertikal, subjek yang tipis dan panjang secara vertikal, benda yang digenggam, lokasi sempit, gerakan vertikal, atau lingkungan yang menurun (*lineal environment*). Simbol dan narasi yang dapat dihasilkan dengan sebuah layar vertikal antara lain pemisahan antara kekuatan (area bidang atas bingkai) dan kerentanan (area bidang bawah bingkai), dominasi dan bawahan, pembangunan fokus terhadap karakter, mengatasi gravitasi, kedalaman, keintiman, individualitas, dan situasi terjebak (Clayton, 2019).

Potensi, simbol, dan narasi yang dihasilkan pada sebuah gambar dengan bingkai vertikal akan diimplementasikan pada film “Risau”.

2. Komposisi Atas-Bawah dalam Bingkai Vertikal

Terdapat dua kata kunci yang dapat mendefinisikan komposisi, yaitu

arrangement (penyusunan) dan *placement* (penempatan). Penyusunan dan penempatan objek di dalam sebuah bingkai akan menyampaikan makna khusus kepada penonton (Thompson, 2009:23).

Komposisi atas-bawah pada bingkai vertikal diadaptasi dari makna komunikasi atas-bawah. Beberapa bidang seperti politik dan agama sering kali menggunakan hubungan dan komunikasi atas-bawah dalam menjelaskan bagaimana komunikasi berjalan. Pada sebuah kepercayaan, dikenal dengan dua hubungan, yaitu hubungan vertikal, hubungan antara Tuhan dengan manusia, dan hubungan horizontal, yaitu hubungan manusia dengan makhluk lainnya (Soesilo, 2000:66). Dunia politik juga mengenal dengan komunikasi atas dan bawah. komunikasi ke bawah, yaitu komunikasi dari penguasa politik/pemerintah ke rakyat, dan komunikasi ke atas, yaitu sebaliknya (Rauf, 1993:29).

Kedua hubungan tersebut memberikan gambaran adanya posisi yang ditempati. Posisi di atas ditempati bagi yang memiliki kekuatan atas pihak yang berada di bawah. Kemungkinan besar alasan ini menjadi dasar bagi Clayton untuk menyebutkan bahwa salah satu potensi bingkai dengan bentuk vertikal yaitu untuk membidik dua buah objek dengan *power* atau kekuatan dan *vulnerability* atau kerentanan (Clayton, 2019).

Kekuatan dan kerentanan tersebut diadaptasi di dalam cerita pada film ini menjadi rasa terintimidasi. Pihak di atas memiliki kekuatan untuk mengintimidasi pihak yang ada di bawah. Secara teknis, film “Risau” menggunakan komposisi atas-bawah dengan membagi secara horizontal sebuah bingkai dengan bentuk vertikal. Komposisi tersebut menciptakan adanya dua area bidang, yaitu area bidang atas

dan area bidang bawah. Maknya yang ingin dicapai adalah “ketertekanan” dari objek di area bidang atas untuk objek pada area bidang bawah.

3. Gawai Sebagai Media Pemutaran

Menonton video atau film melalui gawai atau *smartphone* bukan menjadi sebuah kejanggalan, melainkan sebuah kebiasaan. Status atau fitur cerita pada Snapchat, Instagram, WhatsApp, Facebook, unggahan di Tiktok, maupun Twitter kini sudah mengikuti bentuk layar dari sebuah gawai, yaitu memiliki bingkai vertikal. Lalu bagaimana jika sebuah gawai atau *smartphone* digunakan sebagai alat untuk menonton sebuah film?

Saya menemukan dua buah penelitian yang membahas topik mengenai prinsip ergonomi sebuah gawai. Kenyamanan dalam penggunaan sebuah gawai (menggenggam dengan satu tangan) didasari beberapa faktor, antara lain ukuran tangan, ketebalan, dan berat dari sebuah gawai itu sendiri (Lee dkk., 2018). Berdasarkan pada panjang durasi penggunaan gawai, adalah hal yang tidak baik ketika harus menggunakan gawai hanya dengan menggunakan tangan dalam durasi panjang (Osailan, 2020).

Selain prinsip ergonomi, pertimbangan lain muncul dari keilmuan biologi yang membahas kesesuaian bidang pandang mata manusia (*human eye field of view*). Manusia memiliki bidang pandang terhadap garis khayal horizontal lebih luas dibandingkan vertikal, yaitu dengan lebar 210 derajat dan tinggi 150 derajat (Herman, 2008:660). Berdasarkan bidang pandang manusia, sebuah gawai menjadi memiliki kekurangan ketika harus menjadi media pemutaran. Orang akan menerima banyak gangguan visual dari luar layar gawai karena ukuran gawai yang tidak memenuhi sebagian besar

luasnya bidang pandang mata manusia. Durasi dan bidang pandang adalah dua kekurangan dari penggunaan gawai sebagai media pemutaran. Hal tersebut bukan berarti sebuah gawai secara mutlak tidak bisa digunakan sebagai media pemutaran.

Untuk aspek durasi, film “Risau” akan memiliki durasi film pendek seperti film “Unum”, yaitu berkisar antara 5-10 menit. Durasi singkat ini diharapkan dapat menjaga kenyamanan audiensi saat menonton film “Risau”.

Selanjutnya adalah pembahasan mengenai hubungan antara bidang pandang mata manusia dengan ukuran layar gawai. Hal ini tidak akan menjadi sebuah kecelakaan besar ketika membuat orang-orang menonton menggunakan gawai, khususnya video cerita atau status yang diunggah melalui WhatsApp, Instagram dan Instagram TV, Tiktok, Snapchat, Youtube, dan aplikasi lain. Informasi-informasi grafis baik tidak bergerak maupun bergerak sudah banyak tersampaikan melalui sebuah gawai. Kemampuan manusia dalam menangkap informasi melalui media gawai dengan orientasi vertikal memberikan kesempatan film “Risau” untuk ditampilkan dengan sebuah gawai.

Metode Penciptaan

Secara umum, metode penciptaan film “Risau” mengacu pada tahapan penciptaan film dalam Bordwell, yaitu tahap penulisan, tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi atau *assembly*.

Tahapan tersebut diikuti dengan konsep penciptaan sebagai berikut:

1. Naratif

Proses pembuatan naskah “Risau” harus mempertimbangkan potensi yang terdapat dalam sebuah bingkai berbentuk vertikal. Potensi tersebut kemudian dikembangkan menjadi tawaran estetis.

Untuk menciptakan tawaran-tawaran tersebut, secara teknis unsur naratif berperan besar dalam menciptakan adegan-adegan sesuai dengan konsep estetis namun tetap dapat berhubungan dengan kehidupan nyata.

Menciptakan komposisi atas-bawah adalah tawaran utama dalam penggunaan bingkai berbentuk vertikal pada film “Risau”. Area bidang atas sebagai tempat untuk merepresentasikan kekuatan dan area bidang bawah sebagai tempat untuk merepresentasikan kerentanan. Dua makna tersebut diterjemahkan ke dalam narasi menjadi ruang untuk tokoh yang mengintimidasi (bidang atas) dan tokoh yang terintimidasi (bidang bawah). Pemaknaan tersebut dirasa sesuai dengan topik pembahasan perempuan dalam lingkaran pertanyaan “kapan nikah”, di mana akan ada subjek yang dirasa mengintimidasi subjek lain yang belum menikah.

Terdapat beberapa bagian cerita yang diciptakan untuk menciptakan komposisi atas-bawah. adegan tersebut antara lain, 1) adegan tokoh Bulik sedang berdebat dengan Ibunya melalui telepon dan terdapat foto dirinya dan sang ibu di atas kepalanya, 2) adegan tokoh Bulik menghadap ke belakang ketika menginjak kaki Tara dan di bagian atas kepala Bulik terdapat foto keluarga Tara, 3) adegan tokoh Tara dan Naya sedang melakukan telepon video, serta 4) adegan Bulik tertekan atas saran tokoh Tara terhadap tokoh Naya.

Potensi bingkai vertikal selanjutnya adalah dapat dengan efektif membidik objek dengan bentuk vertikal. Dari potensi tersebut, saya memikirkan adegan seperti apa yang dapat membuat posisi tokoh akan berada sejajar, kemudian muncul ide untuk memasukkan adegan pijat sekaligus penyiksaan. Dua adegan ini akan

membuat tokoh berada di posisi atas dan bawah.

Gerakan vertikal akan sangat kuat ketika dibidik dengan orientasi kamera vertikal. Kekuatan tersebut didapat dari semakin fokusnya gambar yang dihasilkan akibat kesesuaian area pergerakan objek dengan bingkai vertikal. Potensi ini digunakan untuk menciptakan adegan dengan unsur gerakan vertikal di dalamnya serta membentuk makna implisit di dalam cerita.

Adegan yang dibuat dalam naskah harus memiliki unsur gerakan vertikal. Aktivitas memijat oleh tokoh Bulik terhadap tokoh Tara dimanfaatkan untuk mendapatkan pergerakan vertikal, seperti gerakan menuang minyak ke piring, gerakan pijat punggung, menginjak, menekan, dan menarik bagian tubuh tokoh Tara.

Makna implisit yang akan diciptakan melalui gerakan vertikal adalah ketidaknormalan. Minyak dijadikan objek pada penciptaan adegan ini. Secara logika, minyak akan jatuh atau turun mengikuti gaya gravitasi, namun karena bagian ini ingin menampilkan makna ketidaknormalan situasi, maka minyak tersebut akan bergerak jatuh ke atas.

Bentuk bingkai vertikal, seperti penjelasan pada latar belakang, diadaptasi dari bentuk layar gawai. Hal ini memunculkan ide untuk menjadikan gawai sebagai sudut pandang kamera atau *point of view*. Adegan akan diadaptasi dari kebiasaan manusia dalam menggunakan gawai, yaitu untuk merekam dirinya sendiri dan aktivitas sehari-harinya untuk menyampaikan informasi melalui media sosial atau aplikasi lainnya. Adegan ini akan memunculkan gawai sebagai sudut pandang kamera. Saya menciptakan sebuah adegan di mana tokoh sedang merekam dirinya sendiri sambil bermonolog. Monolog tersebut berisi

curahan hati tokoh Bulik tentang sakit hatinya terhadap tokoh Tara yang disampaikan melalui kalimat-kalimat sindiran di dalam video berisi instruksi memasak hati. Tokoh Bulik juga akan merekam aktivitasnya memasak hati di dapur.

2. Sinematografi

Bingkai vertikal adalah aspek sinematografi utama yang diprioritaskan perencanaannya dalam perencanaan penciptaan film “Risau”. Dalam menentukan bagaimana ukuran gambar, sudut pandang, dan posisi (ketinggian dan jarak) kamera semua direncanakan untuk memenuhi estetika bingkai vertikal. Gambar-gambar akan didominasi dengan tokoh sebagai objek-objek. Ukuran gambar untuk membidik seorang tokoh akan berkisar dari *medium close up* hingga *close up*. Ukuran gambar luas juga akan diaplikasikan pada film, namun dengan porsi yang kecil, yaitu untuk membidik adegan *master* secara utuh. *Camera angle* atau sudut pandang kamera pada film ini akan menggunakan tiga jenis sudut pandang kamera, yaitu sudut pandang kamera objektif, subjektif, dan *point of view*. Sudut pandang objektif diaplikasikan pada hampir keseluruhan gambar, sementara sudut panjang subjektif dan *point of view* dan subjektif akan diimplementasikan pada setiap adegan dengan aksi karakter sedang mengoperasikan kamera pada gawai. Eksplorasi posisi kamera dilakukan memaksimalkan mungkin untuk mendapatkan komposisi dengan estetika sebuah bingkai vertikal, mulai dari *eye level* (sejajar dengan objek), *low angle* (kamera menengadah ke atas) untuk memberikan kesan intimidasi dan *high angle* (kamera menengadah ke bawah) untuk memberikan kesan terintimidasi, hingga *bird eye view* atau posisi kamera diposisikan di atas para pemain film. Posisi kamera *high angle*

dan *bird eye view* kebanyakan akan digunakan pada aktivitas pijat untuk membidik gerakan-gerakan vertikal yang dihasilkan dari adegan tersebut.

Keseluruhan adegan akan direkam dengan orientasi kamera vertikal, sehingga kamera akan diputar 90 derajat. Hal ini akan sangat membantu pengomposisian bingkai dan memaksimalkan resolusi gambar. Mengingat sempitnya ruang gerak horizontal sebuah bingkai vertikal dan manusia adalah makhluk yang bergerak secara horizontal, maka kamera akan diatur dengan resolusi gambar 4K. Setiap adegan akan direkam dengan ukuran gambar yang lebih luas. Setiap gambar akan mengalami komposisi ulang dengan teknik *scaling* atau penskalaan di meja editing.

Komposisi gambar akan mengikuti konsep komposisi atas-bawah. Tokoh yang mengintimidasi akan diposisikan di bagian atas bingkai dan tokoh yang terintimidasi akan berada di bagian bawah bingkai sehingga akan memiliki *headroom* atau ruang di atas kepala yang luas. Penggunaan komposisi atas-bawah juga akan ditambahkan dengan pengaplikasian *high* dan *low angle* (sudut kamera tinggi dan rendah).

Ada satu adegan di mana tokoh Bulik yang nyatanya berada di atas punggung tokoh Tara posisinya dibalik secara visual. Secara teknis, gambar ini diambil dalam dua kali pengambilan dengan adegan yang sama. Pengambilan pertama akan diambil khusus untuk wajah tokoh Tara dan pengambilan kedua digunakan untuk mengambil adegan wajah tokoh Bulik. Sebenarnya keduanya bisa diambil dengan satu kali pengambilan lalu diproses di meja editing dengan proses pemotongan gambar dan pemindahan posisi, namun kendala terdapat pada tingkat fokus gambar. Tokoh Bulik dan Tara tidak dalam jarak fokus yang sama, sehingga

salah satu dari keduanya akan dapat terfokus, namun satunya lagi tidak fokus.

Beberapa adegan akan menggunakan gawai sebagai sudut pandang kamera, yaitu pada adegan ketika Tara dan Naya berada dalam percakapan melalui telepon video, adegan Bulik ketika dia sedang menjelaskan bagaimana cara memasak hati, dan adegan montase ketika Bulik sedang memasak hati. Ketiga adegan tersebut akan direkam tetap dengan kamera yang sama dan dengan orientasi vertikal.

Untuk adegan komunikasi telepon video antara Tara dan Naya, sudut pandang kamera adalah subjektif. Mata pemain akan langsung berinteraksi dengan mata kamera, di mana mata kamera dianggap perwakilan dari mata penonton. Pergerakan kamera yang akan digunakan adalah *handheld* atau kamera yang dipegang dengan tangan. Penggunaan *handheld* ditujukan untuk memberikan kesan bahwa kamera dipegang dengan tangan. Kamera akan dipegang langsung oleh *camera person* atau juru kamera. Juru kamera akan mengatur fokus kamera bersamaan dengan perekaman adegan.

Sama seperti adegan montase memasak. Kamera akan diperlakukan secara *handheld*. Bedanya, sudut pandang kamera adalah *point of view* terhadap kamera gawai milik tokoh Bulik. Kamera akan mengikuti setiap pergerakan dari aktivitas Bulik sedang memasak.

Untuk adegan tokoh Bulik menjelaskan cara memasak hati, kamera akan diperlakukan seolah-olah diletakkan tokoh Bulik secara berdiri di atas meja makan. Perlakuannya sama, gambar ini diambil dengan sudut pandang kamera subjektif, di mana tokoh Bulik akan mengarahkan matanya langsung ke kamera.

Seluruh adegan yang mengadaptasi bentuk tampilan gawai akan diambil

dengan lensa *wide* atau luas. Lensa luas dipilih karena paling mendekati dengan panjang fokus kamera pada gawai.

Mayoritas adegan akan direkam tanpa ada pergerakan kamera atau *still* (tetap), kecuali untuk adegan ketika Tara dan Naya sedang melakukan telepon video dan ketika Bulik sedang merekam kegiatan memasaknya. Ada beberapa adegan yang ingin direkam dengan teknik *handheld*, yaitu pada adegan pembunuhan. Ada kebutuhan grafis, yaitu menyembunyikan alat perlengkapan *make up* dan penambahan objek-objek baru di pascaproduksi, sehingga gambar harus direkam dengan teknik *still* untuk mempermudah departemen grafis dalam bekerja. Solusinya, resolusi gambar akan dibuat 4K dan pergerakan kamera akan diciptakan melalui proses editing.

Salah satu adegan dengan pergerakan kamera yaitu adegan di akhir film. Tokoh Tara bertanya kepada tokoh Bulik untuk memastikan bahwa menjadi lajang dan sendirian itu tidak enak. Adegan ini akan diambil dengan menggunakan pergerakan kamera *tilt up*.

3. *Mise en scene*

- *Setting/Latar*

Terdapat empat ruangan di dalam cerita pada film *Risau*, yaitu kamar Bulik, ruang tengah Tara, dapur, dan ruang makan. Kamar Bulik akan merepresentasikan seorang Bulik yang hidup merantau dan tinggal di rumah kontrakan. Terdapat properti penting di dalam adegan ini, yaitu foto Bulik dan Ibunya. Foto ini akan diletakkan di atas kepala Bulik pada *shot*, dengan motif untuk mendukung sebuah narasi bahwa saat itu Ibu Bulik sedang menekan Bulik untuk pulang ke kampung dan menikah dengan seseorang bernama Sarwono.

Untuk ruang tengah Tara, akan disesuaikan dengan dimensi sosiologi tokoh Tara, yaitu wanita yang sudah

berkeluarga dengan taraf ekonomi menengah ke atas. Ruang ini akan dibuat tidak terlalu luas dan digambarkan memiliki bentuk tinggi dan memanjang ke belakang. Bentuk tersebut dirasa sangat sesuai untuk dibidik dengan bentuk bingkai vertikal. Properti-properti yang menunjang cerita di dalam set ini akan dipertimbangkan dengan bentuk ramping atau peletakan secara vertikal, misalnya, vas bunga. Vas bunga berperan penting untuk menginformasikan perbedaan situasi. Pemilihan bentuk vas dan jenis bunga akan ditentukan dengan pertimbangan bentuk ramping dan tinggi, serta makna di dalamnya, sehingga terpilihlah vas bunga tinggi memanjang dan bunga anggrek, yang memiliki arti kemewahan.

Untuk ruang dapur dan tempat makan akan diibaratkan bahwa adegan tersebut terjadi di rumah Tara. Khusus untuk adegan di ruang makan, akan diberikan pola vertikal pada latar belakang, sehingga terpilihlah tirai dengan bentuk lipatan tegas membentuk garis-garis vertikal.

-Staging (Pementasan): Performance and Movement (Penampilan dan Pergerakan)

Dari awal proses penulisan naskah cerita, keseluruhan adegan sudah disesuaikan untuk membuat pergerakan dan posisi tokoh memenuhi komposisi sebuah bingkai dengan bentuk vertikal. Pertimbangan tersebut didasari dengan objek dan pergerakan yang potensial untuk dibidik dengan bingkai berbentuk vertikal. Objek dan pergerakan tersebut antara lain adegan yang dapat membuat bentuk keseluruhan tokoh berada secara sejajar, adegan tokoh untuk membuat gerakan vertikal, dan bagaimana tokoh dapat mengisi area bidang atas dan bawah dengan motif-motif tertentu.

4. Editing

Tahap editing secara umum dilakukan untuk menentukan gambar apa saja yang akan masuk dan bagaimana gambar-gambar tersebut disusun di dalam sebuah film (Bordwell, 2017:2017). Editing pada film “Risau” menggunakan teknik kontinuiti editing atau *editing to continuity*. Teknik ini dilakukan untuk mentransfer unsur naratif dari sebuah naskah ke dalam film dengan gambar-gambar (Bordwell, 2017:230). Bagaimana naskah film “Risau” berjalan”, begitupula bagaimana gambar-gambar dalam film “Risau” disusun.

Untuk susunan gambar dari keseluruhan film, bingkai vertikal dirasa tidak terlalu berdampak pada proses editing film “Risau”. Hanya saja dalam praktiknya, secara teknis tahap ini digunakan untuk membentuk komposisi atas-bawah dalam pengimplementasian rumusan ide penciptaan nomor 5, yaitu menciptakan *split-screen* atau pembagian layar untuk menciptakan komposisi atas-bawah.

Terdapat dua adegan akan dimodifikasi untuk menampilkan area bidang atas dan bawah dengan menciptakan *multiframe/split screen* atau menyatukan lebih dari satu gambar dalam bingkai yang lebih lebar (Bordwell, 2017:185). Adegan pertama yaitu ketika Tara dan Naya sedang melakukan telepon video dan adegan ke dua adalah adegan ketika Bulik merasa terintimidasi ketika Tara menghakimi Naya yang dianggap terlalu pemilih. Adegan pertama akan menampilkan gambar Tara diposisikan di atas dan gambar Naya akan diposisikan di bagian bawah. Adegan kedua juga akan memosisikan gambar Tara di bagian atas dan Bulik di bawah, walaupun kenyataannya Bulik berada di atas Tara sedang memijat bagian punggung Tara. Konsep ini akan diciptakan dengan

mengaplikasikan teknik *scaling* (penskalaan) dan *cropping* (pemotongan gambar).

5. Penataan Suara

Penataan suara seperti halnya salah satu unsur pada film “Risau” yang tidak terkena dampak dari penggunaan bentuk bingkai vertikal. Desain penataan suara akan tetap menggunakan format keluaran stereo. Berdasarkan rencana media pemutaran film, yaitu dengan media gawai melalui kanal Youtube, maka yang perlu disesuaikan adalah *loudness* atau tingkat kekerasan suara (Bordwell, 2017:267). Tingkat kekerasan suara akan disesuaikan dengan ketentuan Youtube.

Genre film “Risau” mengarah ke genre *thriller*, yaitu sebuah film dengan *crime* atau kejahatan sebagai pusat dari plot (Bordwell, 2017:332). Untuk rancangan penataan suara sebagai sebuah film *thriller*, film ini akan mengadopsi gaya *hyperreality* atau hiperealitas dan menggunakan tambahan musik ilustrasi. Holman dalam bukunya berjudul “Sound For Film and Television”, menjelaskan bahwa hiperealitas adalah gaya penataan suara yang tujuannya melebih-lebihkan, biasanya teknik perekaman suaranya dilakukan dengan metode *foley*. Metode *foley* dilakukan sambil menonton adegan (Holman, 2010). Musik ilustrasi dilakukan melalui proses *musical score*, yaitu proses memilih dan menggabungkan material suara untuk menciptakan pola yang menarik sepanjang film berjalan (Bordwell, 2017:277).

Pembahasan

Berikut ini temuan dalam penciptaan film vertikal “Risau”.

1. Komposisi menjadi sangat penting untuk sebuah estetika dari bingkai vertikal. Bingkai vertikal akan sangat

sesuai digunakan untuk sebuah gambar dengan komposisi atas dan bawah, objek-objek dengan bentuk vertikal, dan objek dengan pergerakan vertikal.

2. Terkait dengan poin 1, terdapat 4 dari 5 unsur film yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan bingkai vertikal sebagai tampilan dari sebuah film. 4 unsur tersebut adalah unsur naratif, sinematografi, *mise en scene*, dan editing.

a. Unsur naratif menjadi sangat penting dalam menentukan urgensi penggunaan bingkai berbentuk vertikal dalam pembuatan film. Penggunaan bingkai vertikal dalam film erat kaitannya dengan komposisi gambar. Komposisi gambar tidak semata-mata menyusun dan menempatkan seluruh objek yang tampak pada sebuah bingkai, namun harus memiliki makna di dalamnya (Thompson, 2009:23). Makna tersebut harus ditetapkan mulai dari tahapan ide. Tahapan pembuatan ide dibangun dalam proses pengembangan unsur naratif. Selain ide, pembuatan naskah film dengan tampilan bingkai vertikal harus sedikit demi sedikit dirancang untuk menghadirkan gambar-gambar yang dapat mendukung unsur-unsur film lain dalam mencapai estetika sebuah bingkai vertikal di dalam film.

b. Bingkai adalah bagian dari unsur sinematografi. Setelah naskah film selesai, gambar-gambar untuk mentransfer naskah film perlu dirancang sedemikian rupa untuk mendukung informasi di dalamnya serta sesuai dengan estetika sebuah bingkai vertikal. Tujuan dari perancangan unsur sinematografi dalam sebuah film dengan tampilan bingkai vertikal adalah untuk menciptakan gambar dengan komposisi vertikal. Secara teknis, orientasi kamera saat merekam adegan film menjadi sangat krusial untuk dipikirkan.

Orientasi vertikal lebih efektif dalam produksi sebuah film vertikal karena untuk mempermudah dalam menentukan komposisi bingkai secara langsung saat produksi film serta untuk mendapatkan resolusi gambar yang maksimal.

c. Perancangan unsur *mise en scene* akan menghasilkan unsur artistik serta penempatan posisi dan pergerakan aktor yang sesuai dengan estetika sebuah bingkai vertikal.

d. Tahap editing pada sebuah film dengan bingkai vertikal dapat dijadikan proses eksperimen untuk mengomposisikan ulang hasil gambar saat produksi dengan menggabungkan lebih dari satu gambar di dalam sebuah bingkai. Pastinya hasil dari eksperimen tersebut harus disesuaikan dengan estetika bingkai vertikal.

3. Unsur audio belum mendapatkan dampak dari penggunaan bingkai vertikal dalam penciptaan ini. Hanya saja, karena film ini akan didistribusikan dengan media berbentuk vertikal, yaitu gawai, melalui Youtube, tingkat kekerasan atau *loudness* audio akan disesuaikan dengan aturan Youtube yang berlaku.

4. Gambar dengan tampilan *split* atau pemecahan gambar atas dan bawah hanya dapat memberikan salah satu dari dua informasi dalam sebuah bingkai. Hal ini terjadi karena penonton hanya bisa fokus terhadap satu informasi saja dalam waktu yang bersamaan.

Format bingkai vertikal pada sebuah film bukan lagi menjadi sebuah hal yang baru. Walaupun demikian, pemilihan Kota Pontianak sebagai lokasi produksi dan set cerita pada film memberikan corak baru pengemasan film dalam lingkungan perfilman Kota Pontianak. Lalu apa yang membuat film “Risau”

berbeda dengan karya-karya film vertikal terdahulu? Pertanyaan ini butuh dijawab dengan melakukan komparasi. Kebanyakan karya film vertikal terdahulu secara umum menampilkan objek-objek yang fit atau sesuai dengan bentuk bingkai vertikal, misalnya objek dengan ketinggian (misal gedung² di film 'Stunt Double'), objek dengan bentuk vertikal (misal pintu, tangga), gambar *portrait* (manusia), dan pergerakan vertikal (misal air terjun pada film "UNUM" atau orang terjun pada film "The Stunt Double").

Bagaimana dengan konsep komposisi atas-bawah? Pembagian area bingkai untuk menciptakan komposisi atas-bawah pada film "Risau" kemungkinan juga bukan lagi hal baru. Ini sudah pernah digunakan pada karya terdahulu, misalnya pada salah satu gambar pada salah satu adegan di film “UNUM”. Terdapat sebuah gambar dengan komposisi atas-bawah saat adegan pemberian madu dari penjual ke calon pembeli, di mana terdapat gambar tangan calon pembeli di bidang atas bingkai dan tangan penjual berada di bidang bawah. Makna yang ingin ditampilkan adalah posisi pembeli (di atas) dan penjual (di bawah). Berbeda dengan film "UNUM", film "Risau" menggunakan komposisi atas-bawah untuk memberikan makna 'penekanan' dari objek di bidang atas sebagai tokoh yang mengintimidasi terhadap objek bagian bawah sebagai tokoh yang terintimidasi. Alasan lain yang membuat film “Risau” berbeda adalah penggunaan komposisi atas-bawah secara konsisten pada hampir seluruh bagian film. Motif gambar yang dibawa melalui komposisi atas-bawah tidak hanya dihadirkan satu kali, seperti pada film “UNUM”, melainkan pada hampir keseluruhan adegan pada film.

Film “Risau” sebagai sebuah film pendek memiliki jalan cerita yang dianggap ringan. Efek kejutan seperti

adegan pembunuhan dan pemberian informasi baru bahwa adegan pembunuhan adalah sekedar imajinasi dari tokoh Bulik, memberikan efek kejutan bagi penonton. Walaupun demikian film “Risau” pada dasarnya menghasilkan banyak diskusi mengenai kemungkinan kreatif lain yang dapat diaplikasikan pada film ini.

Film “Risau” memang memiliki spesifikasi media pemutaran khusus, yaitu pada media-media elektronik yang berbentuk vertikal seperti tablet dan gawai. Ketika film ini diputar dengan media berbentuk horizontal seperti layar laptop atau layar yang serupa dengan layar bioskop, bar hitam di luar bingkai membuat film ini terlalu memaksakan penonton untuk memerhatikan bagian tengah layar. Film “Risau” akan lebih mudah dinikmati melalui media dengan layar berbentuk vertikal.

Sebagai sebuah film dengan bingkai vertikal, film “Risau” dirasa berhasil memenuhi estetika sebuah bingkai vertikal, namun, pengaplikasian komposisi atas-bawah pada film “Risau” agaknya sulit untuk diidentifikasi oleh penonton, kecuali informasi tersebut diberitahukan secara langsung. Hal ini terjadi dapat melalui beberapa kemungkinan. Kemungkinan pertama, yaitu karena penataan artistik yang kurang tergarap secara maksimal. Kemungkinan kedua, yaitu karena ketidakkonsistenan dalam penggunaan konsep komposisi atas-bawah yang harusnya hanya digunakan ketika adegan intimidasi, namun beberapa kali digunakan di luar adegan intimidasi. Salah satu contoh adegan yang menggunakan komposisi atas-bawah namun bukan pada situasi intimidasi adalah adegan telepon video antara Tara dengan Naya. Dari awal mulai adegan telepon video Tara dan Naya, tampilan gambar sudah dibuat terbagi atas bawah, padahal tanpa situasi intimidasi. Hal ini

menjadi kemungkinan terjadinya kegagalan dalam pengaplikasian konsep atas-bawah. Adapun beberapa pengaplikasian komposisi atas-bawah yang dinilai berhasil dan efektif untuk menampilkan situasi intimidatif adalah ketika bagian gambar *split screen* Tara dan Bulik, di mana Bulik berada di bawah dan Tara berada di atas.

Kesimpulan

Bingkai vertikal muncul karena munculnya *smartphone* atau gawai di kehidupan manusia dengan membawahkan orientasi layar vertikal. Rasio aspek vertikal sangat berbeda dengan konvensi umum sebuah film, yaitu ditampilkan dengan rasio aspek horizontal. Sejak munculnya video-video dengan orientasi vertikal, muncul juga gerakan yang menolak dengan keras perekaman gambar dengan orientasi vertikal dengan alasan anatomi mata manusia, ketidaksesuaian dengan bentuk ruang bioskop, serta ketidaksesuaian bentuk media visual seperti televisi. Penolakan terhadap bingkai dengan orientasi vertikal tidak mematikan produksi video dengan orientasi vertikal bahkan sampai ke ranah produksi film.

Salah satu kata kunci dari penggunaan bingkai vertikal dalam gambar bergerak dijelaskan melalui deskripsi dari unggahan film vertikal berjudul “Unum”. Kata kunci tersebut adalah sumbu y. Sebuah bingkai vertikal sangat sesuai dengan komposisi objek maupun pergerakan yang berfokus di sumbu y terhadap layar berorientasi vertikal.

Dari 5 unsur film yang dipaparkan Bordwell, Thompson, dan Smith, saya menemukan 4 unsur yang mendapatkan efek dari pengaplikasian bingkai vertikal. 4 unsur tersebut adalah naratif, sinematografi, *mise en scene*, dan editing. Keempat unsur tersebut dirancang satu persatu dengan menimbang potensi dan ciri khas objek

dan pergerakan yang dapat dibidik dengan bingkai vertikal. Berdasarkan empat unsur tersebut, saya membuat enam poin rumusan ide penciptaan.

1. Pembagian area bidang atas dan bawah dalam bingkai vertikal untuk memosisikan tokoh dengan *power* (kekuatan) dan *vulnerability* (rentan),

2. Menampilkan objek-objek dengan bentuk vertikal,

3. Menampilkan gerakan-gerakan vertikal,

4. Memanfaatkan gerakan vertikal untuk menampilkan makna implisit,

5. Menciptakan bingkai *split screen* atau pembagian layar untuk menciptakan area bidang atas dan bawah pada bingkai vertikal, dan

6. Bingkai vertikal sebagai sudut pandang *point of view* dari sebuah kamera gawai.

Dari ke enam rumusan ide penciptaan, semua poin berhasil diciptakan dalam proses produksi film “Risau”. Walaupun semua rumusan ide penciptaan berhasil diciptakan, sayangnya tidak mudah diidentifikasi oleh penonton, misalnya, konsep komposisi atas-bawah. Hal ini dikarenakan faktor kurangnya perencanaan artistik untuk menyesuaikan dengan estetika bingkai vertikal dan ketidakkonsistensian dalam penggunaan konsep tersebut. Walaupun demikian, sebagai sebuah film dengan bingkai vertikal, film “Risau” secara umum nyaman ditonton dengan format vertikal.

Daftar Pustaka

- Bordwell, David., Thompson, Kristin., Smith, Jeff. 2017. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.

- Duchemin, David. 2015. *The Visual Toolbox: 60 Lessons For Stronger Photographs*. USA: David Duchemin.

- Herman, Irving P. 2008. *Physics of the Human Body*. USA: Springer.

- Simon, Dan. 2004. *Digital Photography Bible*. Canada: Wiley Publishing, Inc.

- Soesilo. 2000. *Sekilas Tentang Ajaran Kejawen sebagai Pedoman Hidup*. Surabaya: Medayu Agung.

- Thompson, Roy., Bowen, Christopher. 2009. *Grammar of The Shot*. Waltham: Focal Press.

- Holman, Tomlinson. 2010. *Sound For Film and Television*. Waltham: Focal Press.

Jurnal dan Website

- Clayton, Rafe. 2019. *Film Making Theory For Vertical Video*. The European Conference on Media, Communication & Film (EuroMedia 2019) Official Conference Proceedings.

- Haridy, Rich. “*The Ups and Downs of Vertical Cinema*”.
<https://newatlas.com/hone-entertainment/vertical-cinema-smartphone-history-aspect-ratio-quibi/>. 2020. (20 Maret 2021).

- Lee, Songil., Kyung, Gyouhyung., Yi, Jihhyeon., Choi Donghee., Par, Sungryul., Choi, Byeonghwa., Lee, Seungbae. 2019. *Determining Ergonomic Smartphone Forms With High Grip Comfort and Attractive Design*. Human Factors. 61 (1): 91-104.
<https://doi.org/10.1177/0018720818792758>.

- Osailan, Ahmad. 2020. *The Relationship between Smartphone Usage Duration*

(using smartphone's ability to monitor screen time) with Hand-grip and Pinch-grip Strength among Young People (an observational study). Prince Sattam bin Abdulaziz University.
<https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-89184/v1>.